

# KAIYO

LA ESPADA DEL OLVIDO

LEAGUE<sup>of</sup>  
LEGENDS



Este libro de arte ha sido estructurado acorde a las fases de trabajo pautadas en el estudio de mercado de la memoria, recogiendo el proceso de trabajo seguido en la creación de KAIYO, personaje perteneciente a League of Legends,

Hay un primer apartado de conceptualización, en el que se introducen breves descripciones acerca del entorno del personaje junto con ilustraciones a color, seguido del proceso artístico dedicado al campeón.

Destacar el uso de la tipografía utilizada, siendo la misma que aparece en los proyectos de Riot, y la introducción del logotipo del LOL en las cartas finales de cada una de las fases de creación, buscando imitar al máximo el acabado de los trabajos de la empresa.

Realizador:  
Ismael Pons Pou

# ÍNDICE

CONCEPTUALIZACIÓN .....	4
MOODBOARDS.....	11
THUMBNAILING .....	16
DISEÑO.....	24
COLOR.....	37
RENDERIZADO.....	39
SPLASH ART.....	50

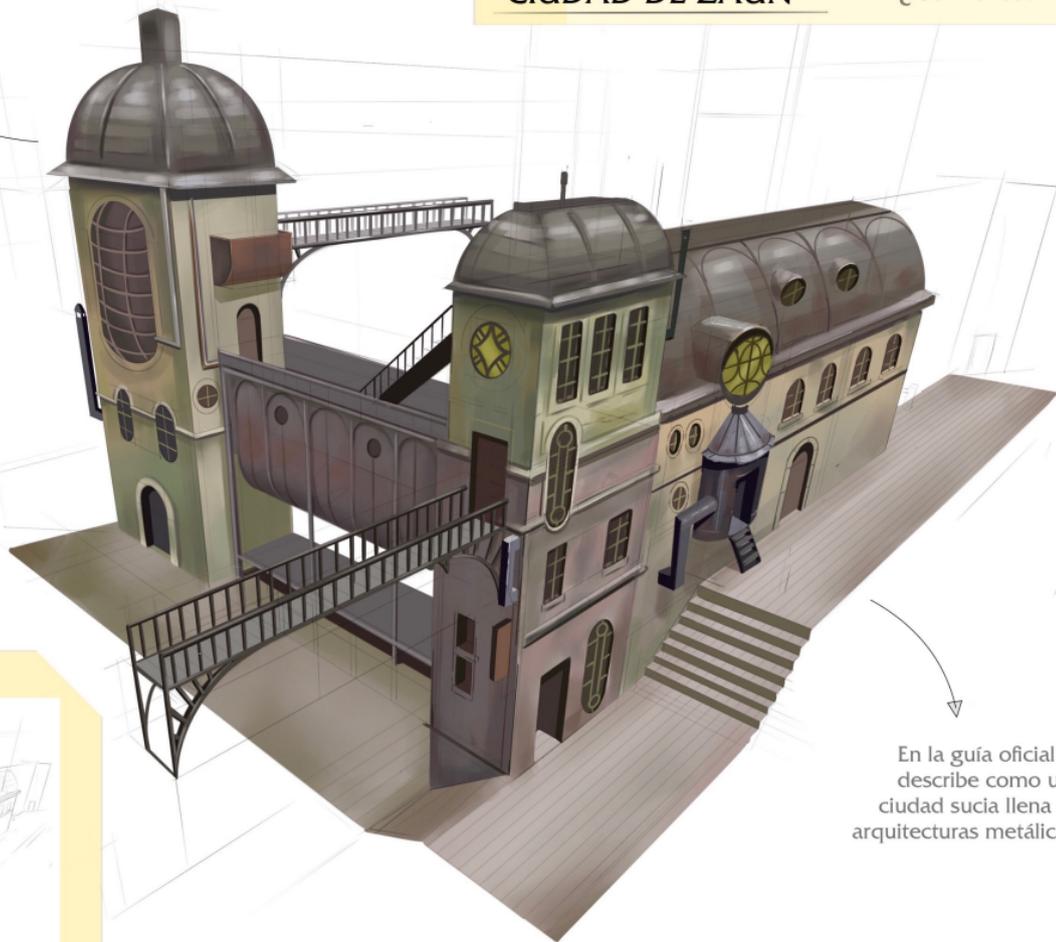


# CONCEPTUALIZACIÓN

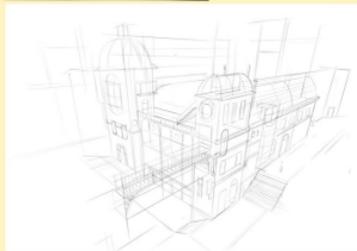
## · CIUDAD DE ZAUN → ¿Cómo es?

Grandes chimeneas que emiten humos tóxicos.

Colores verdosos y sucios.



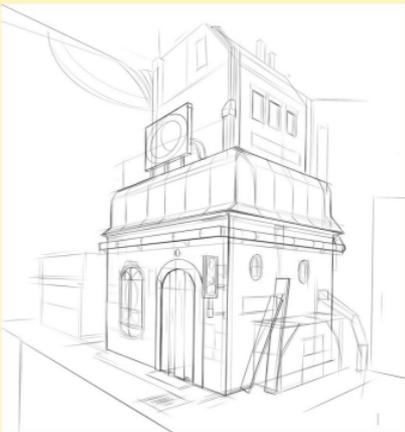
**DIBUJO PREVIO:**



En la guía oficial se describe como una ciudad sucia llena de arquitecturas metálicas.

## · CIUDAD DE ZAUN ·

### DIBUJO PREVIO:



Muchas tuberías y elementos oxidados

Ciudad oscura, sin luz solar y peligrosa. El campeón debe concordar en este ambiente.

Suelos de ladrillo y numerosas alcantarillas

Construcciones muy geométricas

Los edificios se amontonan unos sobre otros

Luces de Neón



Se descomponen con el tiempo, siendo habitual que estén desgastadas



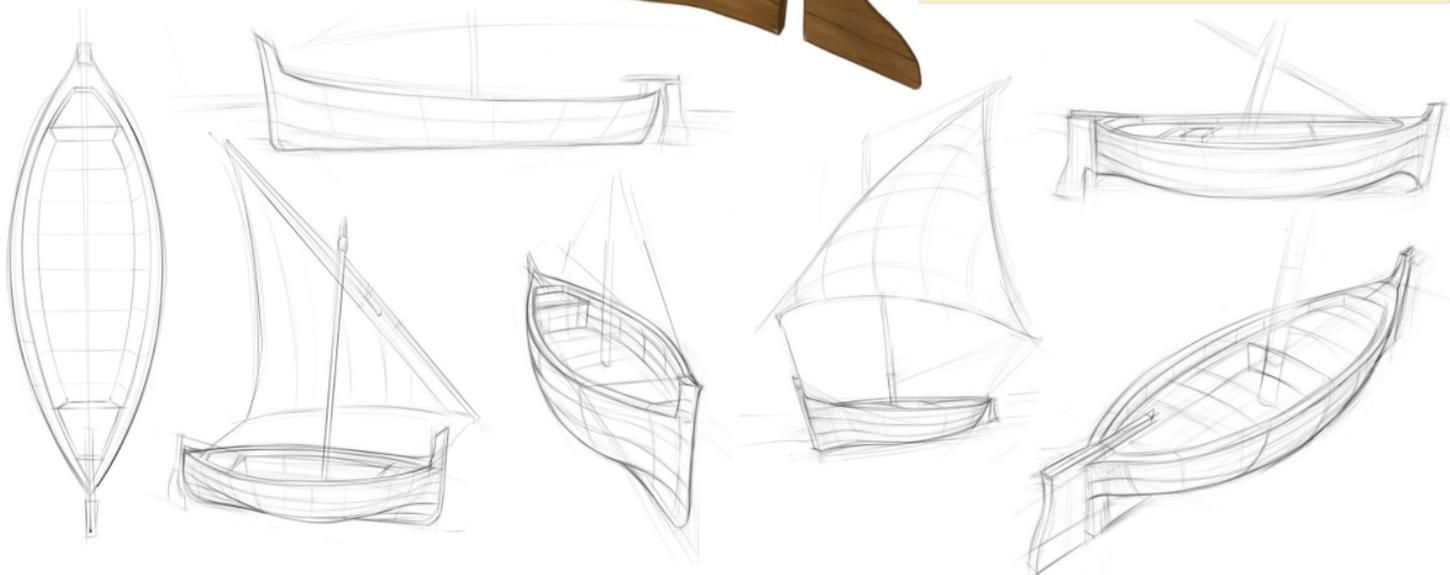
Relacionar al campeón con el mar!

## MÉTODO DE TRANSPORTE

ZAUN es una ciudad costera, por lo que tiene numerosos ríos tóxicos que desembocan en el mar. Los medios de transporte más utilizados en las profundidades son las barcas, hechas a madera, material barato y muy útil a la hora de trabajar a nivel artesanal.

Suelen llevarse junto con farolillos químicos para alumbrar la constante oscuridad del lugar.

Dibujos de la estructura



## CIUDADANOS DE ZUAN

La ciudad subterránea es en su mayoría un lugar peligroso, en el que residen bandas, delincuentes y científicos perversos que experimentan con químicos tóxicos. No es extraño ver individuos con partes robóticas, así como con máscaras para protegerse de la alta contaminación del lugar



Inventos mecánicos que potencian las habilidades físicas

Los complementos metálicos están oxidados y viejos, pudiendo estar arraigados mediante cirugía al individuo o siendo de poner y quitar.



Personas pálidas con falta de salud, debido a la suciedad y la carencia de luz solar



Delincuentes encapuchados que esconden armas en sus bolsillos. Habitualmente atracan a los transeúntes en callejones oscuros.



Frecuente uso de máscaras que protejen frente a la contaminación tóxica del lugar, pueden recubrir la cara al completo o solo nariz y boca.



PALETA



PROCESO DE CREACIÓN





PALETA



PROCESO DE CREACIÓN





# MOODBOARDS



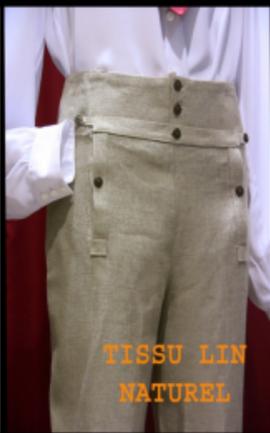
MOODBOARD KAIYO



MOODBOARD  
PRÓTESIS



Rayé fondu



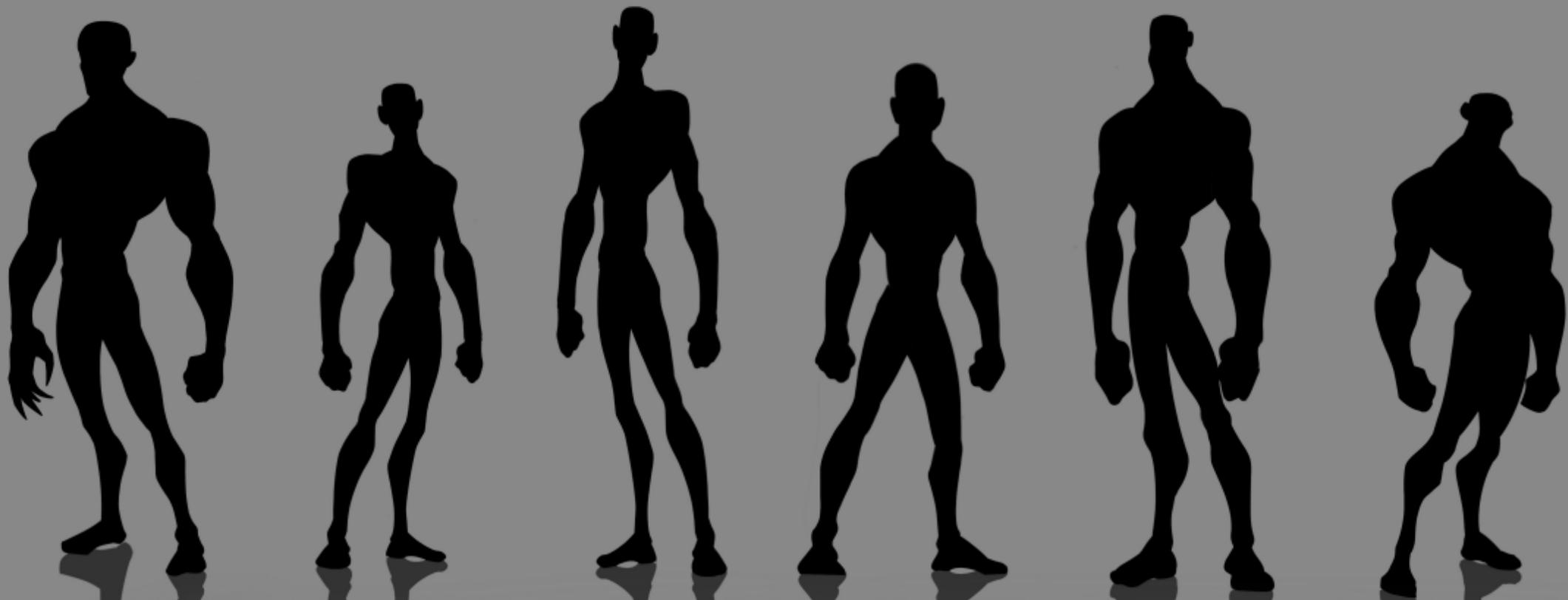
TISSU LIN  
NATUREL



MOODBOARD  
ESPADÓN

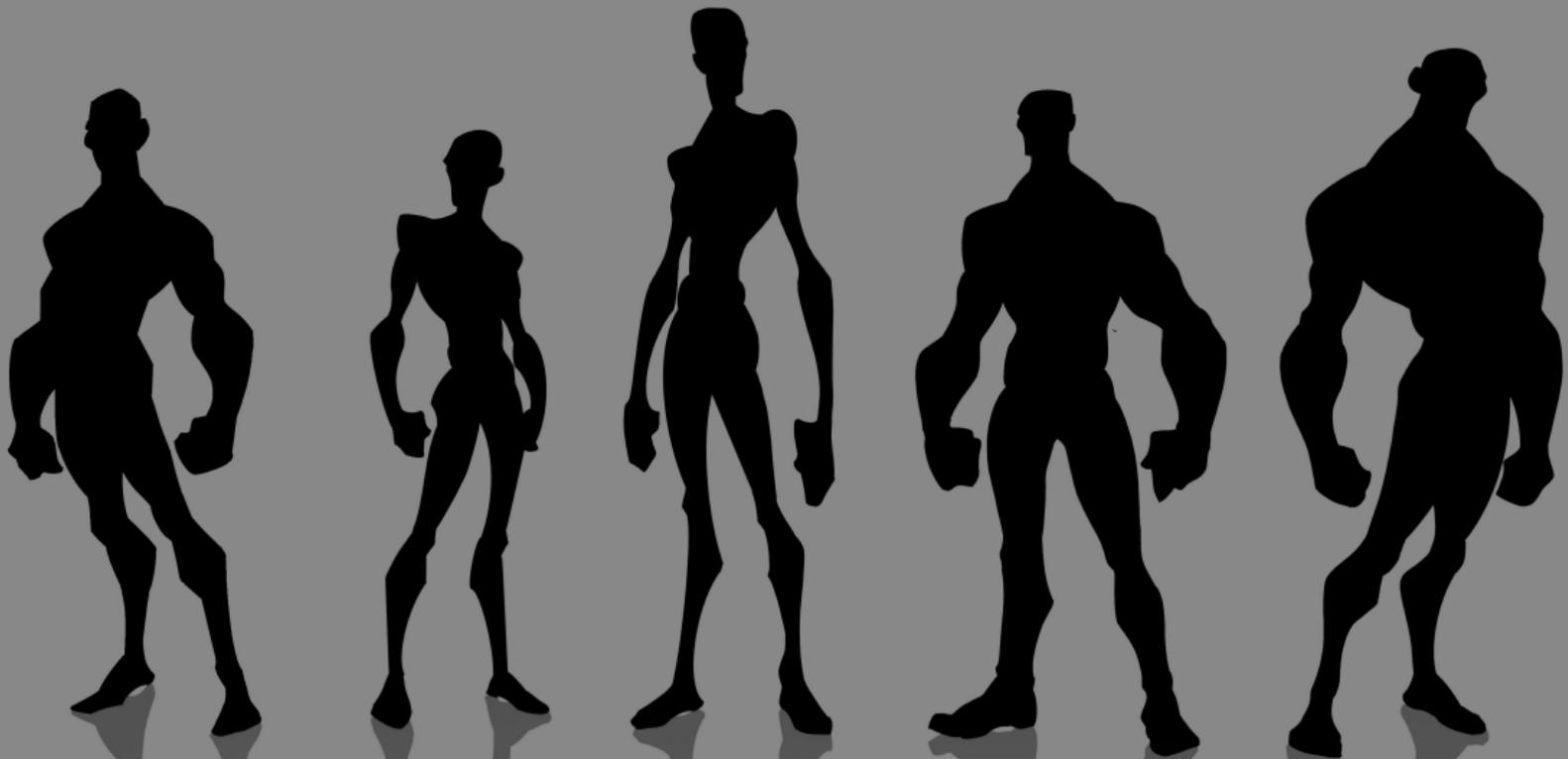


# THUMBNAILING



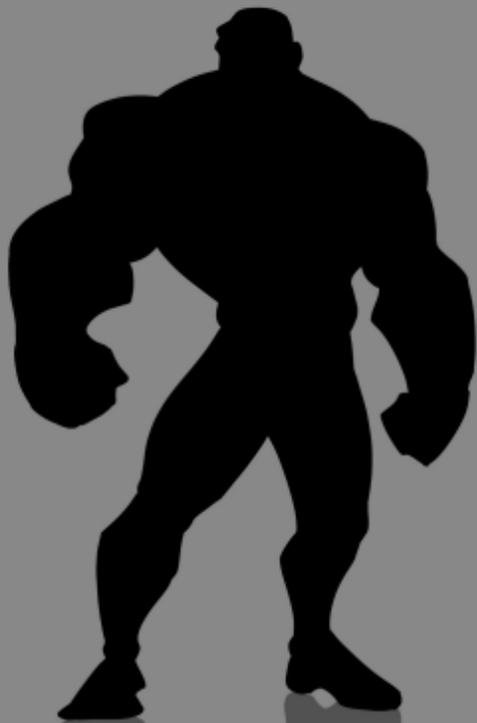
SILUETAS DESNUDAS





SILUETAS DESNUDAS





SILUETAS DESNUDAS





SILUETAS CON VESTIMENTA Y PROPS





SILUETAS CON VESTIMENTA Y PROPS





SILUETAS CON VESTIMENTA Y PROPS





The image features a white background with a decorative border of small, grey, semi-transparent dots scattered around the edges. In the center, there is a horizontal, textured brushstroke in shades of grey and white. The word "DISEÑO" is written in a dark red, serif font across the middle of this brushstroke.

DISEÑO



→ Estructura + adelantada!! (Cuerpo joven!)

ⓐ Pósto angular! (Mayor sensación de madurez)  
↳ Estructura para la base de triángulo!

↳ Estructura de ojos Peada! (Sensación de cansancio y tristeza)

→ Estudiar la estructura corporal ⓐ

↳ Pelo desordenado y puntiagudo? (Pensar como el pelo de los)



↳ Pensar en como diseñar el protector! (Igual se puede quitar!)

↳ Estudiar el rostro + adelantado (primero abordar la estructura corporal del campeón!)

ⓑ Estructura adelantada: (Probar pequeñas variaciones!)



(Prepararme más guaton, me emocioné bastante con mi pequeño) ↳ joven y fuerte

↳ Brazos muy alargados (pensar a disminuirlos)

! Objetivo → Definir su anatomía al detalle.

↳ Vista posterior! (Se pensó que parte del cuerpo guater!)



(Sobre unas medidas proporcionales → variaciones de masa muscular)



Trapezios enormes y hombros redondeados debido a cargar la espalda. (demasiada musculatura, hacer una figura más joven y elegante)

Brazos más delgados pero siguen + musculados.

Las piernas siempre más delgadas → le da soltura en V y mayor sensación de agilidad (siempre demasiado que uno piensa que no puede soportar el peso.)



Versión más atlética, creo que formosa muy bien! (prefer a adelgazar algunos puntos para dar sensación de elegancia necesaria)

Brazos + codos, más realista.

Piernas ágiles y largas. Cintura muy estrecha ▽, manteniendo la terna con puntajeada!



Buscar un intermedio entre 1/2!

Sensación alargada y fina (las piernas me gustan)

las piernas le aportan agilidad y sensación de dinamismo!



Versión 2 y 4 mezcla de la 1a versión de un guante sólido y fuerte!

En la hoja de giro sería buena para hacerlo más viable!

(A partir de la anatomía escogida realizar hoja de giro con las proporciones generales del personaje!)

(Sobre la anatomía escogida → introducir elementos mecánicos y vestimenta!)



Estudio acerca del rostro de Kage: Rostro joven pero endurecido por las contantes batallas. Espesará cara y rasgos faciales puntiagudos (que refuerzan su ferocidad y furia!).

Primera idea de un rostro al descubierto! (Se deben estilizar un poco los rasgos!)



Rostro a mi estilo personal!

① Estructura con cejas rebordadas (se otorga un carácter sangüíneo), a su vez los ojos alargados y afilados le aportan elegancia (recomendado con su aire en la actitud de piltrafa!).

Estructura de los ojos muy acentuada (mantener y estilizarla)



Sensación agitada y peligrosa!



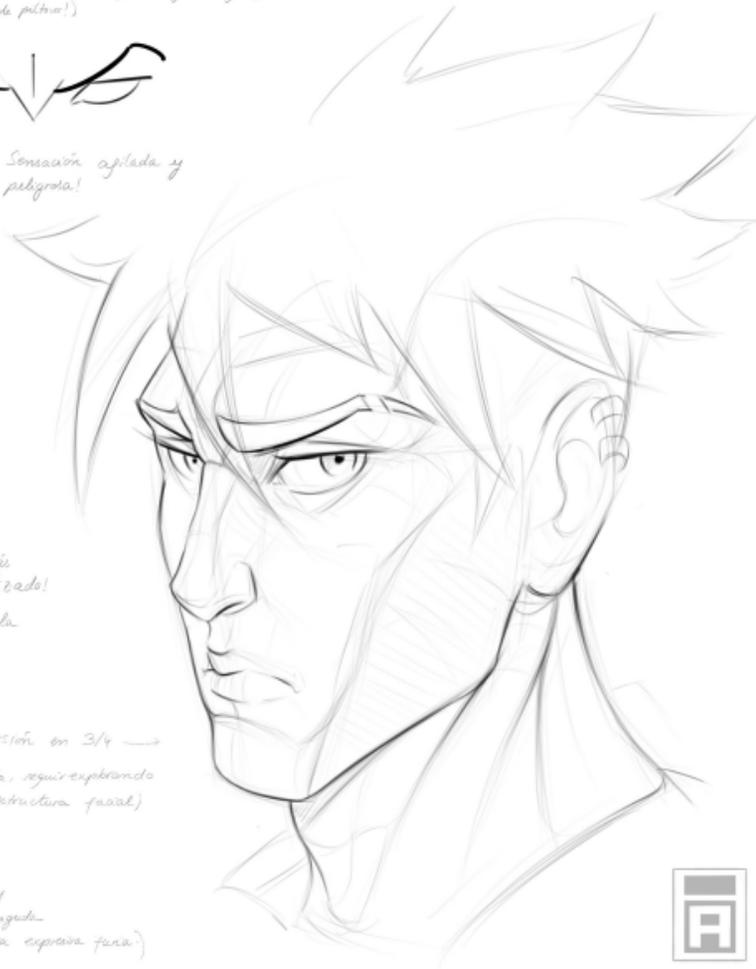
Estilización a una versión simplificada!

Rostro más joven y estilizado! (manteniendo la angulosidad)

versión en 3/4 → (Me gusta, requiere expresando con esta estructura facial)

Mantener el pelo erizado y puntiagudo (sensación puntiaguda y "fuero" → en relación a la característica expresa furia)

Mantener los rasgos angulosos y afilados (pensar como dará sensación de poder y profundidad)



→ Ajustar el rostro a la estética del *design* of *design* (Arista de referencia → *design* of *design*). Estudiar como utilizan la estructura de la cara!

Probar distintos *padding* para puntagudos cuando tenga las facciones del rostro definidas.



② Del auto, se pasó al alfiler: (formas geométricas básicas)



① Entender los volúmenes básicos del rostro para entender su estructura!



Estudiar las posibilidades espaciales del rostro a combinatoria!



③ Simplificación volumétrica del rostro → a partir de los volúmenes básicos (masales, geométricos y la mandíbula!)



Estructura proyecta! Pensar y añadir algún detalle → como: puntadas o aristas!



Estudio estructura de la mano y boca! (Plano simplificados y estilizados) útil para saber como sombreado y texturas después en las expresiones!

④ Foco temporal y el punto → cambio de plano (cabeza avante!)

Envalla raspada sobre una estructura facial simétrica y estilizada. → Estudiar desde distintos ángulos para entender la estructura del rostro.

(Mantengo rangos aplastados, ojos retráctos (faja) y píxeles marcados!)



ⓐ Pensar como dibujar  
las orgas (siempre  
son iguales)



→ Estructura facial  
elegida!



Comer panbaguete  
te aumenta la sensación de  
poligonalidad y proximal!!



Estados de expresiones → ver si la estructura  
funciona (furia, rabia, pasividad...)



Expresión de desesperación ante  
la muerte de sus padres. (Impulsado)



El uso de la  
contraste para dar  
expresividad a la emoción.



Pensar como se  
le deforma la cara  
cuando el demonio



• Vestimenta → Pensar en como hacer las piezas!



Articulación del codo.

Estudiar la articulación del codo! → hacerla similar.



Construir una biagra que articule la pieza (mostrar como funciona y construya componentes) → Pensar en como insertarla al torso!



Se deben pulir las zonas articuladas (para no dañarse en contacto)

biagra, junto con partes para codo y antebrazo!

Braza. Curva (como en el codo!)



Mano mecánica (Dorada y articulada)

El estudio completo de la fijación de la articulación!



Pensar en como se sutura y articula el brazo para la prótesis!



Partes de la pierna - estudio detallado!  
Pasar en una pierna  
la musculatura



Estructura ósea

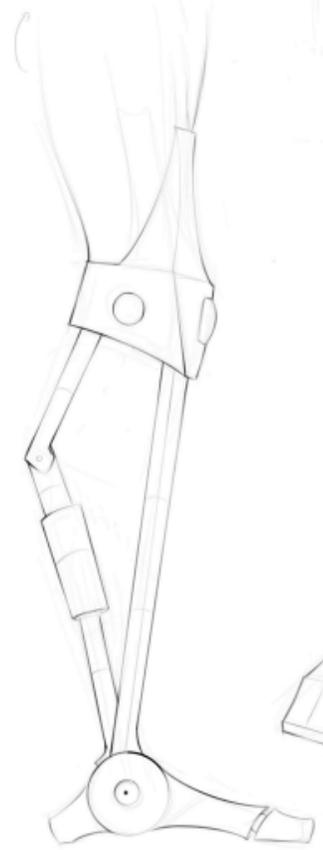
Estructura ósea -  
conectar la rodilla  
al resto de la pierna!



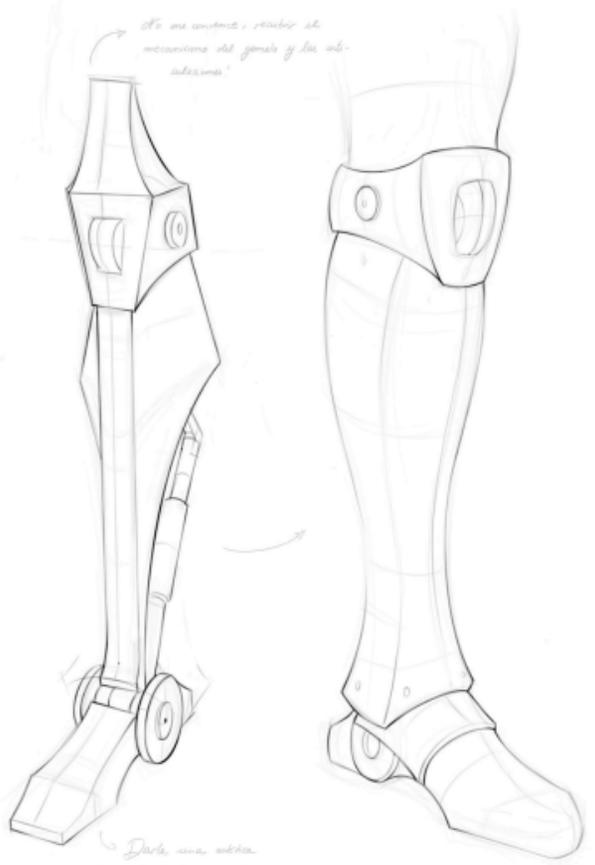
Mecanismo articular



Mecanismo básico interior  
(Ejército mecánico) -> recibir  
en piezas metálicas!



Se va uniendo, recibir el  
mecanismo del fémur y la ab-  
ducción!



Darle una abduc-  
tor más realista (que mueva  
se puede ser?)

Angulo demandado abierto

Piezas metálicas simples  
que protejan el conjunto mecánico!

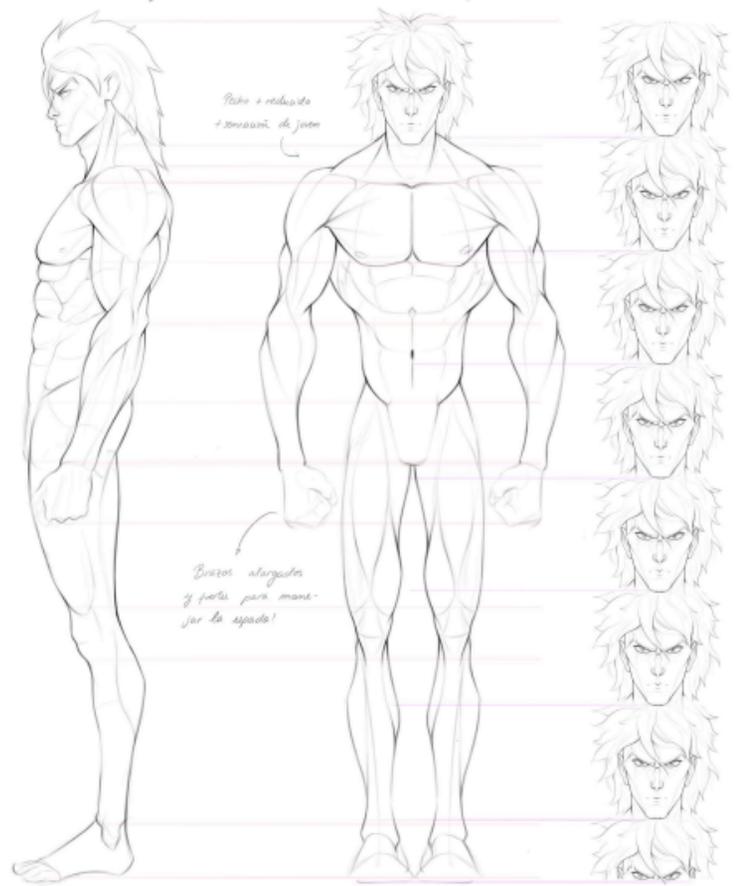


Preparación final del cuerpo:

foto más atlético!

Preser en pos de acción! -> como se resuelta el combate!

Reduccion de los hombros angulos (eliminar cualquier y volumetrico!)



Pecho + reduccion + tension de jiron

Brazos alargados y fuertes para manejar la espada!

Visión lateral, feroz marcado (no llega a la madurez de un adulto varado)

Preparación 7 cabezas y media. (acortando ligeramente el hoc -> piernas más largas + sensación de agilidad)



Disenar su espada (Muy pesado -> gruesa al poder del demonio le ambiciona!)



•  Vestimenta  → Pensar en como hacer las partes!



→ Cambiar las partes a las deseadas!

→ Primera versión dibujada (comenzado similar a Vego!)

→ Partes de cuero? (algo desgastado!)

→ Bandoleros abiertos y desgastados (para guerra!)



→ Bota de cuero desgastada! 0

→ Casaca simple (algo abierta (comenzado!))

→ Pendiente (Cero dorado)

→ Botas simples (versión más perturbada) → he de un pie elegante y + peligroso (acorde a su identidad).



→ Bases → invertidos en cuero al tener plata y oro.

→ Anillo de un modo, se lo muestra al vier al lugar de la exploración! (o de un)

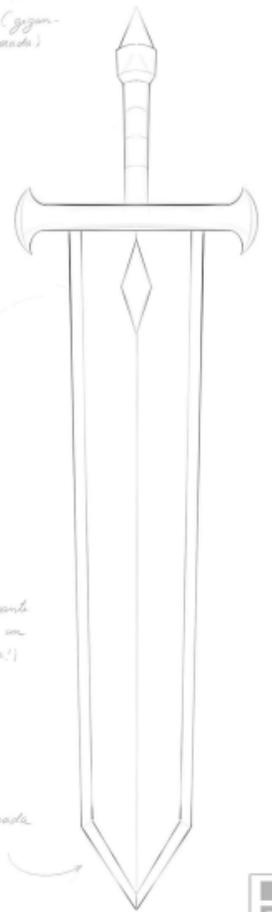


→ Figura elegante y atrevida (Cubierto un poco más la faja!)

→ Primera idea de la espada.

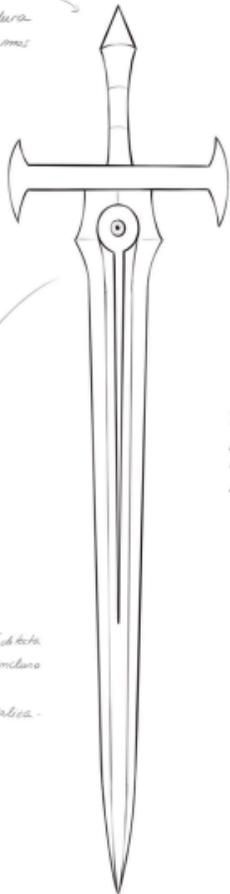
→ ? Pasar a saber la hoja de oro y espada!

→ Decidir la espada (gigantica y pesada)





Mantener la computadora con una guarda con extremos en punta! (opulenta)



Ojo de dragón (obeto a los enemigos elegantes incluso a matarlos por si sola) da espada es su materialización en el mundo de Runaktra.

Hacer una mezcla entre ambas! (Fulgida y elegante) la imbeca con su nombre auténtico (diciendo el nombre verdadero del demonio la invoca!)



Poner como punto a la estructura de dragon.

Estudar el rendimiento del metal (lo puto mas cercano a la computadora es lo mas resulto!) -> Realizar la corrección en la hoja de giro y empujar su tamaño.

ⓑ Bloque básico necesario para entender como funciona la luz con el metal! (Espada con rayos? (Poner si putero!)



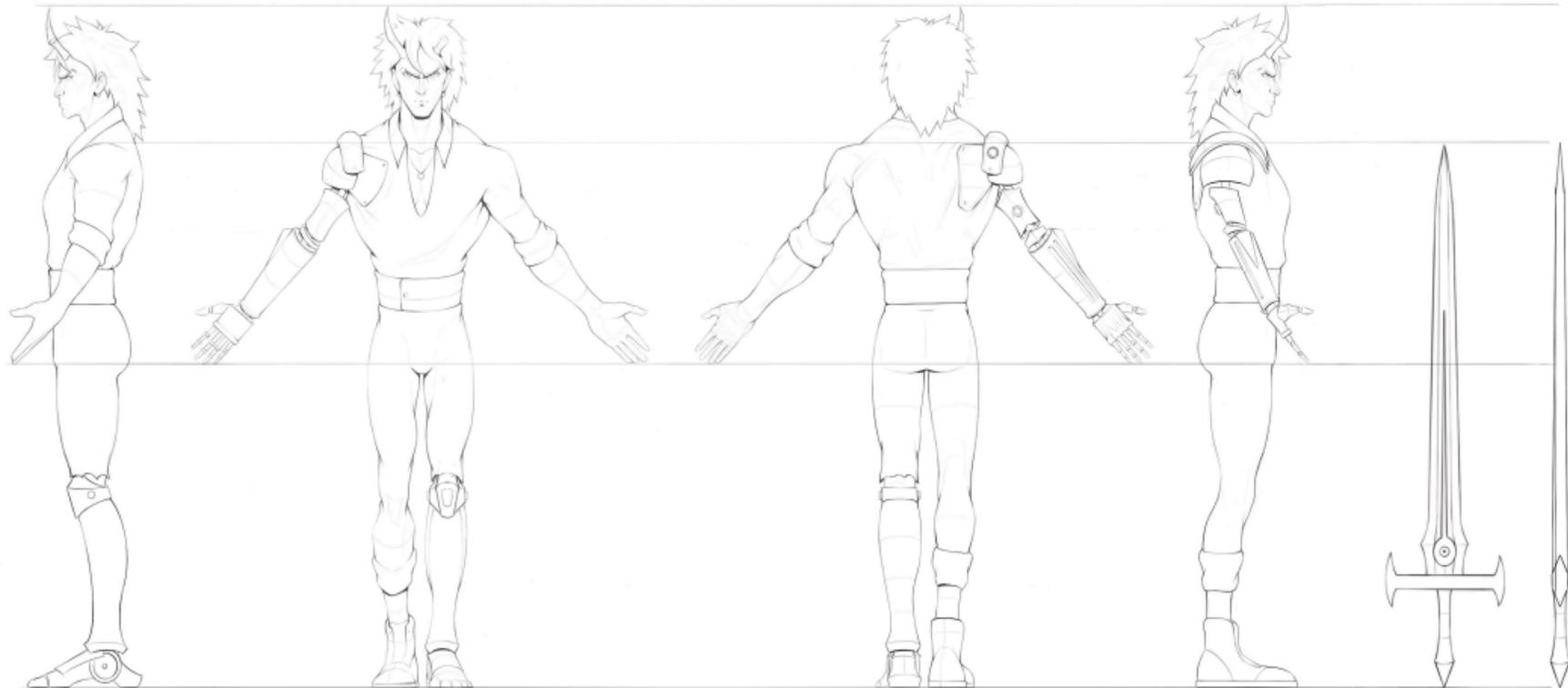
guarda sencilla sin adornos.

Empuñadura entibizada y acabado en punta!





KAIYO Rostro detallado



KAIYO Hoja de Giro

The image features a white background with a decorative border of small, grey, semi-transparent dots scattered around the edges. In the center, there is a horizontal, textured brushstroke in shades of grey and white. The word "COLOR" is written in a dark red, serif font, centered within the brushstroke.

COLOR



KAIYO Hoja de giro

LEAGUE OF  
LEGENDS





RENDERIZADO



PROCESO DE CREACIÓN



Q



W



E





PROCESO DE CREACIÓN **KAIYO**

LEAGUE OF LEGENDS 



PROCESO DE CREACIÓN **KAIYO**



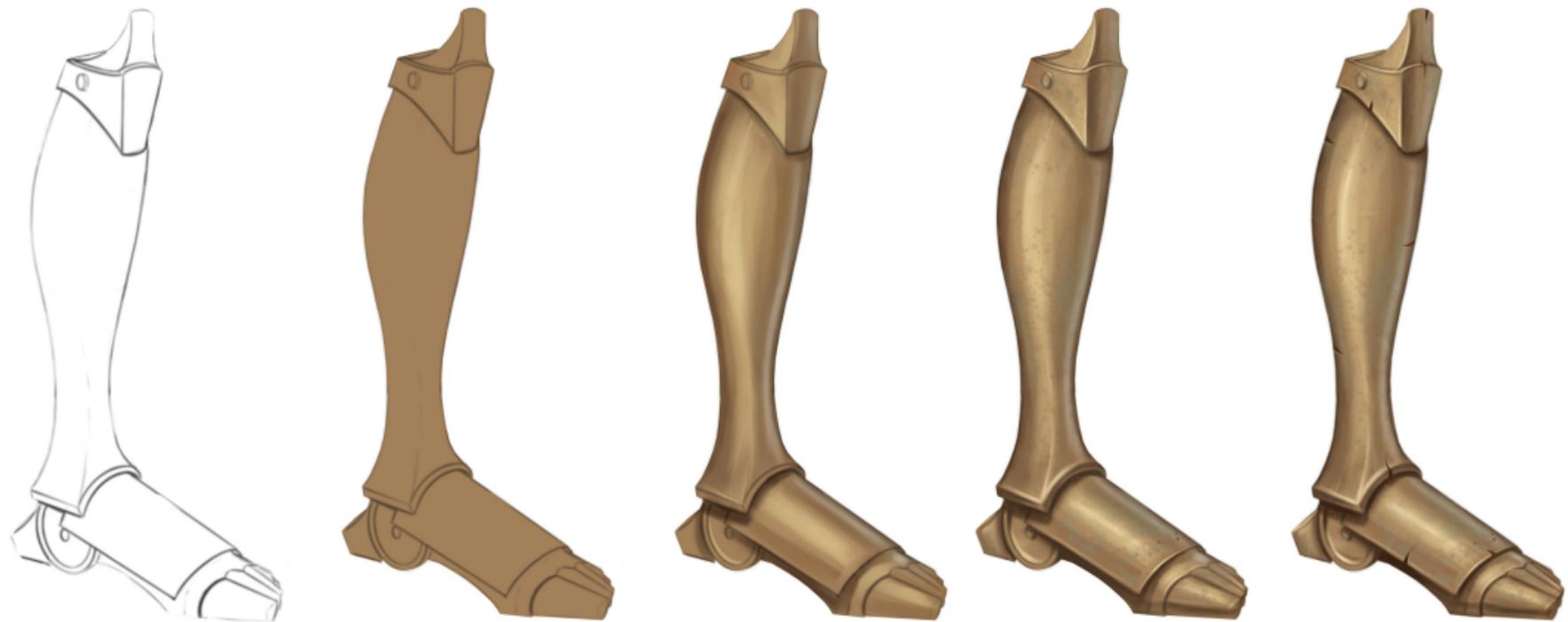
PROCESO DE CREACIÓN **KAIYO**

LEAGUE OF LEGENDS 



KAIYO

BUSTOS RENDERIZADOS



PALETA



PROCESO DE CREACIÓN





PALETA



PROCESO DE CREACIÓN





PALETA

PROCESO DE CREACIÓN





PALETA



PROCESO DE CREACIÓN



# KAIYO

La espada del Olvido

LEAGUE OF LEGENDS



The image features a central horizontal splash of grey and white watercolor paint. The background is white, framed by a border of small, semi-transparent grey dots of varying sizes. The text 'SPLASH ART' is centered within the watercolor splash.

# SPLASH ART



PROCESO DE CREACIÓN  
SPLASH ART





PROCESO DE CREACIÓN  
SPLASH ART





PROCESO DE CREACIÓN  
SPLASH ART





PROCESO DE CREACIÓN  
SPLASH ART





PROCESO DE CREACIÓN  
SPLASH ART





PROCESO DE CREACIÓN  
SPLASH ART





PROCESO DE CREACIÓN  
SPLASH ART





FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA